

LUZ DO SABER EJA: UM *SOFTWARE* PARA ALFABETIZAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS BASEADO EM PRINCÍPIOS FREIRIANOS

Adriana de Araújo Lima¹

Universidade Federal Rural de Pernambuco - Unidade Acadêmica de Garanhuns

adrianaaraujolima2@gmail.com

Resumo: A alfabetização de jovens e adultos articulada à sua realidade social pode proporcionar o acesso dos educandos da EJA à cidadania. Freire concebe o processo de alfabetização por uma “ótica libertadora”. Através do diálogo, o educando tem a oportunidade de superar sua visão ingênua de mundo e refletir criticamente sobre o processo de aprendizagem. A utilização da informática na educação pode se tornar uma ferramenta facilitadora na aprendizagem da leitura e escrita. O referente artigo propõe refletir sobre as contribuições de um *software* de alfabetização para jovens e adultos embasado na abordagem freiriana. Além disso, verificar se esse *software* contempla as especificidades inerentes aos educandos da EJA. Para abordar o tema, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental, visando levantar produções técnico-científicas acerca do objeto. O *software* Luz do Saber EJA é uma ferramenta dinâmica e motivadora com potencial para desenvolver a capacidade crítica e criativa dos educandos.

Palavras-chave: *Software* Livre. Educação. Alfabetização. Jovens e Adultos.

LUZ DO SABER EJA: A *SOFTWARE* FOR LITERACY AND YOUNG ADULTS BASED IN PAULO FREIRE PRINCIPLES

Abstract: The literacy of young adults and articulate their social reality can provide access for students of EJA citizenship. Freire sees the literacy process by a "liberating perspective." Through dialogue, the student has the opportunity to overcome their naive world view and critically reflect on the learning process. The use of information technology in education can become an enabling tool in the reading and writing learning. The related article proposes to reflect on the contributions of a literacy *software* for young and adults grounded in Freire approach. Also, check if the *software* contemplates the specific nature of students of adult education. To address the issue was conducted a bibliographic and documentary research aimed at raising technical productions about the scientific research object. The Luz do Saber EJA *software* is a dynamic and motivating tool with the potential to develop critical and creative ability of students.

Keywords: Free *Software*. Education. Literacy. Youth and Adult.

¹ Orientadores: Anderson Fernandes de Alencar. Universidade Federal Rural de Pernambuco – Unidade Acadêmica de Garanhuns. E-mail: anderson.alencar@ufrpe.br e Robson Santos de Oliveira. Universidade Federal Rural de Pernambuco - Unidade Acadêmica de Garanhuns. E-mail: robssantoss@yahoo.com.br.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Freire (1981), o processo de alfabetização deve estar articulado ao contexto social do educando, de forma que este possa interagir, expor e superar suas formas ingênuas de compreender o mundo. Na perspectiva de Freire, o processo de alfabetização é uma prática transformadora que tem por finalidade despertar a consciência no educando para que ele possa fazer uma leitura crítica da realidade na qual está inserido.

No contexto atual, o uso do computador tem se tornado indispensável para a vida social e profissional das pessoas, pois conseguir manejar bem essa ferramenta de interação e comunicação se faz necessário em diversas áreas da sociedade, sendo importante para o cidadão ser capaz de interagir no meio social através do uso dessa tecnologia. Por tanto, além da alfabetização, a inclusão digital tem se tornado uma ferramenta fundamental para o educando jovem ou adulto adquirir habilidades para enfrentar os novos desafios sociais.

Com o crescimento da utilização das tecnologias digitais, almeja-se uma nova postura da escola e do professor em relação ao processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, o uso do computador pode ser aliado à educação como uma ferramenta interativa, que possibilita a potencialização na aprendizagem da leitura e da escrita.

O *software* livre, segundo a definição da *The Free Software Foundation* (2016):

[...] é uma forma de manifestação de um *software* em que, resumidamente, permite-se adaptações ou modificações em seu código de forma espontânea, ou seja, sem que haja a necessidade de solicitar permissão ao seu proprietário para modificá-lo”.

Os *softwares* educativos livres podem ser copiados direto da internet para um *pendrive* e serem utilizados em qualquer computador, mesmo que não esteja conectado via internet. Isso é importante porque, geralmente, muitas escolas públicas possuem salas de informática, mas os computadores da escola não tem acesso à internet.

O Luz do Saber EJA é um *software* educacional livre desenvolvido pela Secretária de Educação do Estado do Ceará (SEDUC). Recheado de atividades lúdicas e personalizáveis, esse *software* foi construído em formato de projeto e têm como foco principal contribuir para a alfabetização de educandos que têm dificuldades de aprendizagem na leitura e na escrita,

prioritariamente os estudantes das fases iniciais da EJA. Esse projeto foi aplicado em vários municípios do estado e teve bom êxito em todas as experiências realizadas. Os autores do *software* são: Marcia Oliveira Cavalcante Campos, Marcos Dionísio R. do Nascimento, Thiago Chagas Oliveira. Está disponível para serem copiados nas versões: Linux e Windows ou pode ser acessado também gratuitamente na internet (CEARÁ, 2010).

O Luz do Saber EJA é fundamentado no método de alfabetização de Paulo Freire. O *software* é dividido em dois módulos. O primeiro módulo aborda as etapas iniciais de alfabetização, a partir do nome do educando, e é composto por 10 atividades que contribuem para desenvolver competências necessárias para o uso do mouse e do teclado. O segundo módulo se desenvolve a partir de uma palavra geradora contextualizada de acordo com a realidade do educando. Nesse módulo, o professor pode criar outras atividades baseadas em 15 atividades já existentes (CEARÁ, 2010).

A partir de experiências pessoais, como funcionária da secretaria de uma escola de Ensino Fundamental do município de Garanhuns-PE, constatamos, por meio de conversas informais com professores das fases iniciais da EJA, que *softwares* de alfabetização para jovens e adultos não são utilizados em suas práticas de ensino, segundo eles pela falta de conhecimento desse recurso pedagógico. Motivados por essa experiência, consideramos importante questionar: quais as possíveis contribuições do *software* Luz do Saber EJA para o processo de alfabetização de educandos jovens e adultos?

Para abordar o tema, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental visando levantar produções técnico-científicas acerca do objeto de pesquisa (SEVERINO, 2007). A pesquisa tem por principal objetivo analisar as possíveis contribuições de um *software* educativo com foco na alfabetização de alunos da EJA.

2 O USO DO COMPUTADOR EM AMBIENTES DE ALFABETIZAÇÃO

Os educandos jovens e adultos convivem diariamente com recursos tecnológicos, principalmente computadores, celulares, *notebook* entre outros. Mesmo antes de compreender o sistema escrito, eles conseguem interagir com as multimídias digitais através da

interpretação de imagens e símbolos da *Web*, isso estimula a criatividade e a autonomia do educando. Para Soares (2001), através do hipertexto, o educando tem liberdade e autonomia para intervir no texto e reconstruí-lo, assumindo um papel ativo.

A integração da informática na educação exige uma nova postura do professor que assume o papel de mediador no processo de ensino e aprendizagem. O educando, por sua vez, assume um papel ativo e colaborativo. Já as atividades realizadas no computador devem ser orientadas pelo professor, que deve intervir quando necessário, criando condições para que o educando possa construir o seu próprio conhecimento. Nesse contexto, a educação torna-se mais complexa, pois essa mudança no contexto educacional exige uma prática pedagógica mais flexível e fundamentada na participação e na análise crítica. De acordo com Valente:

O mundo atualmente exige um profissional crítico, com capacidade de pensar, de aprender a aprender, de trabalhar em grupo e de conhecer o seu potencial intelectual, com capacidade constante aprimoramento e depuração de ideias e ações (VALENTE, 1997, p. 3).

Para que o uso do computador seja integrado à prática pedagógica como um recurso didático que favoreça o processo de ensino e aprendizagem, é necessário que o professor tenha domínio pedagógico sobre essa tecnologia. Para Almeida (2005), é importante que o processo de formação do educador ofereça oportunidades de aprendizagens em que o docente possa explorar essas tecnologias. De acordo com Pereira (2009), o uso de *softwares* na sala de aula pode se tornar um instrumento facilitador da aprendizagem da leitura e da escrita, pois estimula a construção do conhecimento por parte do aprendiz de forma lúdica e interativa, ao mesmo tempo em que promove neste contexto da cibercultura o letramento digital (SOARES, 2002; XAVIER, 2007).

3 O MÉTODO PAULO FREIRE DE ALFABETIZAÇÃO

O método de alfabetização de Paulo Freire nasceu a partir do Movimento de Cultura Popular do Recife (MCP), na década de 50, e teve suas primeiras experiências em Angicos (RN), no ano de 1962, quando 300 trabalhadores foram alfabetizados em 45 dias.

Segundo Gadotti (2004, p.38), Paulo Freire enxerga o processo de alfabetização sob “uma ótica libertadora”, pois, para Freire “aprender faz parte do ato de se libertar, de se humanizar”. Freire (1985) enfatiza que, na alfabetização, a aprendizagem não deve ocorrer de forma mecânica e memorizada. Para ele, o educador pode proporcionar meios para que o educando seja alfabetizado por meio da conscientização. O educando deve sair da condição de passividade e agir sobre o objeto de aprendizagem. Freire (1985) afirma que:

Daí, à medida em que um método ativo ajude o homem a se conscientizar em torno de sua problemática, em torno de sua condição de pessoa, por isso de sujeito, se instrumentalizará para as suas opções (FREIRE, 1985, p. 119).

Segundo Freire (1985), a educação na atuação de professores que exercem uma prática de ensino baseada numa perspectiva bancária não permite que o educando se expresse. O professor transmite o conteúdo e os educandos são ensinados a silenciar e não questionar o professor. Para ele, a prática da cidadania só é possível através do diálogo.

O que se pretende autoritariamente com o silêncio imposto, em nome da ordem, é exatamente afogar nela a indagação. Tu tens razão; um dos pontos de partida para a formação de um educador ou de uma educadora, numa perspectiva libertadora, democrática, seria essa coisa aparentemente tão simples: o que é perguntar? (FREIRE, 1985, p. 47).

O diálogo é fundamental para o método de Paulo Freire. Segundo Gadotti (2004), a experiência do diálogo na sala de aula a torna em um ambiente humanizador, onde o educando, quando tem a oportunidade de questionar sobre o que está aprendendo, vivencia um momento de reflexão. Segundo Freire (2005):

Daí que, para esta concepção como prática da liberdade, a sua dialogicidade comece, não quando o educador-educando se encontra com os educadores em uma situação pedagógica, mas antes, quando aquele se pergunta em torno do vai dialogar com estes. Esta inquietação em torno do conteúdo do diálogo é a inquietação em torno do conteúdo programático da educação (FREIRE, 2005, p. 96).

Freire (2005) ainda afirma que a leitura do mundo precede a leitura da palavra. Para ele, linguagem e realidade se relacionam dinamicamente. Por isso, o processo de alfabetização deve estar articulado à realidade social do educando. Nesse sentido, a alfabetização para Freire

objetiva não apenas ensinar ler a palavra, mas junto a ela aprender a ler o mundo e nele intervir.

Segundo Freire (2005), a práxis humana é uma unidade indissolúvel entre a ação do homem e sua reflexão sobre o mundo. Nesse processo, o homem compreende que é um sujeito histórico e que a realidade em que vive foi construída a partir de um processo histórico. Por isso mesmo, essa realidade não é estática e sua reflexão e ação sobre a realidade em que vive pode resultar em uma transformação social. Neste sentido, Freire dialoga a respeito do verdadeiro conhecimento que leva a inserção crítica.

Por isto, inserção crítica e ação já são a mesma coisa. Por isso também é que o mero reconhecimento de uma realidade que não leve a esta inserção crítica (ação já) não conduz a nenhuma transformação da realidade objetiva, precisamente porque não é reconhecimento verdadeiro (FREIRE, 2005, p. 42).

O método Paulo Freire de alfabetização é dividido em cinco fases (1967). A primeira fase é o momento de investigação, em que o professor busca, no universo vocabular do educando e da sociedade onde ele vive as palavras geradoras que surgem dos temas centrais de sua biografia. A segunda fase consiste na seleção de palavras e essa seleção deve ser submetida aos seguintes critérios: o da riqueza silábica; o das dificuldades fonéticas; as palavras escolhidas devem responder às dificuldades fonéticas da língua.

A terceira fase é a etapa de problematização a partir de discussões e reflexão sobre a sociedade e o momento histórico em que estão inseridos. A quarta fase é de elaboração de fichas indicadoras que estimulam o debate entre educador e educandos. Nessa fase, começa o trabalho efetivo de alfabetização. A quinta fase consiste na elaboração de fichas nas quais aparecem às famílias fonéticas correspondentes às palavras geradoras. A perspectiva freireana parte, portanto, do mais simples para o mais complexo, respeitando os conhecimentos prévios dos alunos.

4 O *SOFTWARE* LUZ DO SABER EJA E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Para alcançar os objetivos propostos, realizamos uma pesquisa bibliográfica e documental. Severino (2007) afirma que esse tipo de pesquisa se realiza a partir de registros de estudos anteriores em documentos como livros, artigos, teses e etc. A análise do pesquisador parte das contribuições dos autores pesquisados.

O *software* Luz do Saber - EJA tem por objetivo contribuir para a alfabetização de jovens e adultos e promover sua inserção na cultura digital. O programa é embasado no método de alfabetização de Paulo Freire e considera algumas contribuições de Emília Ferreira e Ana Teberosky sobre a aquisição da escrita (CEARÁ, 2010). O *software* disponibiliza os módulos: ‘Começar’, ‘Ler’, ‘Escrever’, ‘Karaokê’, ‘Livros’ e ‘Professor’.

Figura 1: Menu de acesso aos módulos



Fonte: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/>

O módulo ‘Começar’ é composto por atividades lúdicas iniciadas a partir da palavra geradora visando estimular, por meio de jogos, o reconhecimento sonoro das palavras. O

módulo ‘Ler’ é composto por atividades que se desenvolvem também a partir da palavra geradora e o *software* possibilita ao professor modificar textos, vídeos, sons e imagens que ilustram as atividades. O módulo ‘Escrever’ é composto por 4 atividades de edição de texto, com diferentes gêneros textuais, para estimular o educando a praticar a linguagem escrita. O módulo ‘Professor’ apresenta uma página para: ‘Criação de turma’, ‘Editor de aulas’, ‘Editor de atividades’, ‘Cadastramento de alunos’ e ‘Editor de perfil’. Nesse módulo, o professor tem autonomia para modificar as atividades existentes no *software* e criar novas atividades. Os módulos ‘Karaokê’ e ‘Livros’, apesar de serem mencionados no menu, não constam no site do *software*.

A prática e o domínio paulatino de uso desses módulos já reflete outro tipo de alfabetização, a digital. Assim, enquanto o estudante está participando da alfabetização da linguagem oral e escrita, também é partícipe do letramento digital ou alfabetização das formas de ler e escrever nos ambientes digitais.

4.1 MÓDULO COMEÇAR

O módulo ‘Começar’ é composto por atividades lúdicas de inclusão digital, têm a finalidade de estimular o uso do mouse, do teclado e as etapas iniciais de alfabetização. As atividades do *software* são iniciadas a partir de uma palavra geradora para desenvolver com os educandos o reconhecimento sonoro de nomes, letras e sílabas. Nesse caso, a palavra geradora é o nome do educando. Ao se cadastrar no *login* do *software* (Conforme figura 1 abaixo), o seu nome é automaticamente registrado no banco de nomes próprios.

Figura 2: Login do *software*

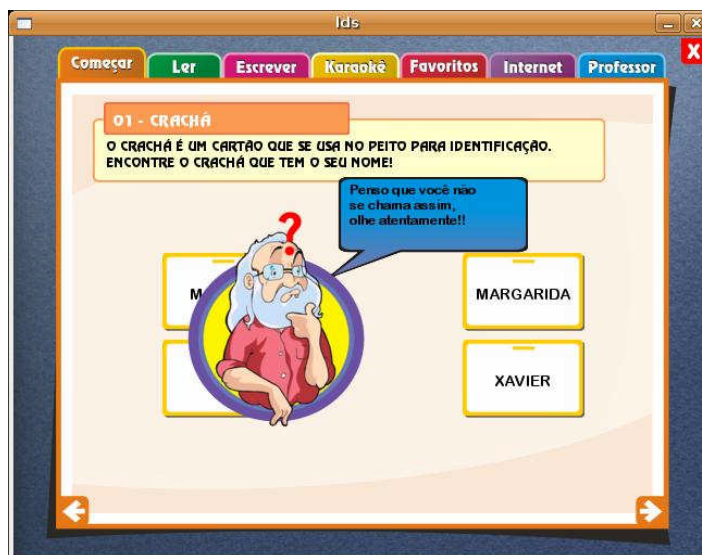
Fonte: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/>

Com base em Ferreiro et al (1985), os autores do *software* utilizam o nome próprio do educando como ponto de partida visando promover uma aprendizagem significativa a partir da identidade do sujeito. Apresentamos algumas atividades deste módulo para que possamos compreender algumas de suas contribuições para o processo de alfabetização de educandos jovens e adultos.

4.1.1 CRACHÁ

A atividade número 01-Crachá (Conforme figura 3) faz parte do módulo ‘Começar’, onde o educando precisa identificar o seu nome entre os outros nomes apresentados nos crachás. Se ele escolher o crachá com o nome errado, aparecerá uma mensagem questionando sua escolha, as mensagens de erro que podem aparecer são: “*Tem certeza de que seu nome é este?*”; “*Penso que você não se chama assim. Olhe atentamente!!*”; “*Hummm! Será que você se chama assim?*”; (Conforme figura 3).

Figura 3: Crachá



Fonte: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/>

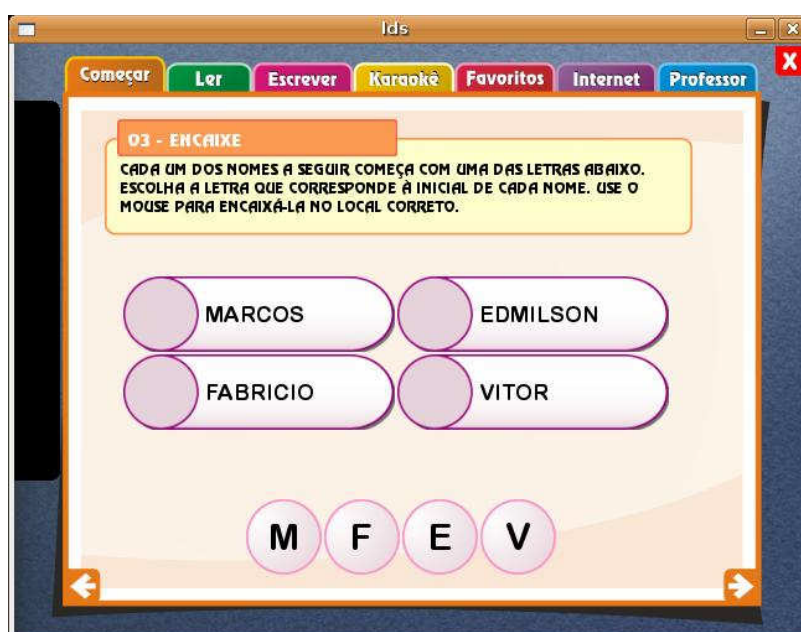
Essa atividade contribui para que o educando seja estimulado a se familiarizar com os usos sociais da leitura e da escrita. É importante que o professor possa ressaltar a finalidade do crachá para as pessoas que trabalham em empresas públicas ou privadas. Essa atividade contribui também para que o professor perceba se o educando reconhece seu próprio nome ou apenas algumas letras, se relaciona o seu nome a outras palavras com a mesma inicial ou se associa o valor sonoro de letras e sílabas.

4.1.3 JOGO DE ENCAIXE

Na atividade número 02-Jogo de encaixe (Conforme figura 4), são exibidos quatro nomes próprios, entre eles o nome do estudante, e na parte inferior, as iniciais dos quatros nomes. O educando deve associar quatro iniciais aos nomes correspondentes, o objetivo é introduzir aspectos sonoros mediante o reconhecimento das iniciais de palavras significativas. Essa atividade permite ao educador verificar se o aluno é capaz de identificar a primeira letra de alguns nomes próprios, é a primeira atividade que envolve o uso do mouse. Permite também desenvolver a habilidade de arrastar com o mouse os objetos no sentido

vertical, o que constitui uma atividade complexa no uso deste periférico. O estudante deve arrastar o círculo com a inicial para o local adequado ou próximo a ele (círculo onde tem a palavra iniciada com a respectiva letra) e o círculo com a letra automaticamente se encaixará; se postar a peça em um local indevido, ela retornará ao local inicial. Abaixo caberá ao estudante, por exemplo, movimentar o círculo com a letra F para o círculo cuja palavra contém a letra F inicial, no caso Fabrício:

Figura 4: Jogo de encaixe



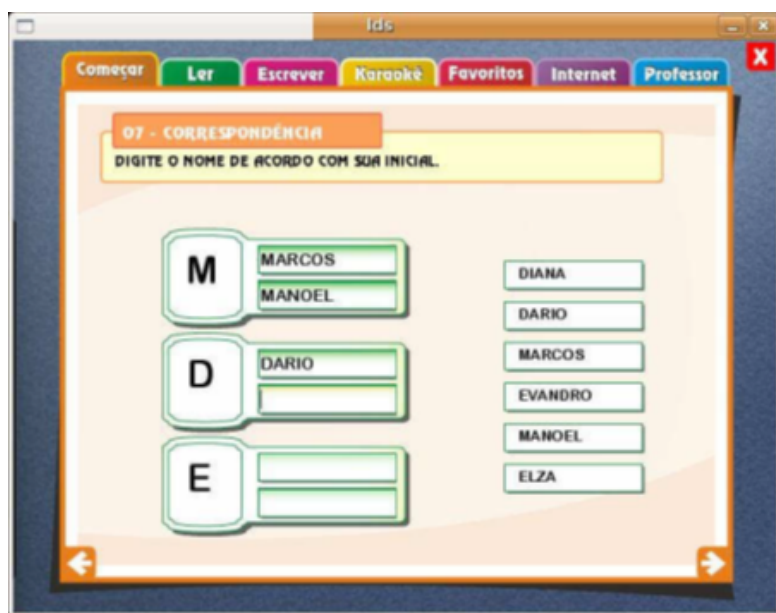
Fonte: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/>

4.1.2 ASSOCIAR NOMES ÀS INICIAIS

A atividade número 03- Associar nomes as iniciais (Conforme figura 5) permite que o educando estabeleça associações entre a letra que aparece no conjunto a esquerda e os nomes que aparecem na coluna a direita. É a primeira atividade do *software*, que envolve digitação, contribui para que o educando desenvolva a prática de manusear o teclado. Se o nome for digitado corretamente, o cursor do mouse passa para o próximo campo vazio e ficará de cor diferente; se errar, o nome o campo permanece em aberto e o estudante pode aprender a usar a tecla *backspace* para apagar o nome que digitou errado.

Nessa atividade (Conforme figura 5), o estudante vai aprender a compor palavras a partir de nomes próprios. Além disso, a pronúncia da palavra pode ser ouvida ao ser clicada. Essa atividade contribui para introduzir aspectos sonoros mediante o reconhecimento das iniciais de palavras significativas, possibilita também a verificação da hipótese silábica. Na (Figura 5), observamos que as letras em maior destaque M, D e E exigirão que os estudantes movimentem as tarjetas à direita com os nomes de pessoas que iniciam com essas letras. No exemplo, temos para a letra M os nomes já movimentados de MARCOS e de MANOEL.

Figura 5: Associe nome às iniciais



Fonte: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/>

Esse primeiro momento tem seu enfoque maior voltado a contribuir para o desenvolvimento da coordenação motora fina, ou seja, a habilidade de manusear o mouse e o teclado, estimulando a superação das seguintes dificuldades: de manipulação do mouse, de selecionar itens (clicar), de manter trajetória (problemas em percorrer a tela), de movimentar objetos (clicar + segurar o botão + manipular objetos). Isso também se constitui numa atividade de alfabetização digital (SOARES, 2002).

Ainda neste módulo, o professor pode trabalhar através dos círculos de cultura, com temáticas que fazem parte do cotidiano dos alunos: saúde, trabalho, família, etc. Esses temas são abordados a partir de charges animadas e bem humoradas. A função dos círculos de cultura é estimular o diálogo entre educador e educandos oferecendo oportunidades para que eles possam expressar suas opiniões sobre fatos do seu cotidiano. Num desenho didático-pedagógico de sala de aula de forma circular, onde todos poderão de modo social e colaborativo compartilhar as ideias discutidas.

4.2 MÓDULO LER

O módulo ‘Ler’ é composto por 15 atividades por meio das quais o professor pode modificar os textos, as imagens, os sons, os vídeos, títulos e enunciados, adequando as atividades ao nível de alfabetização de cada educando (FERREIRO,1985) e ao contexto social em que estão inseridos.

Nesse módulo, as palavras geradoras podem ser escolhidas pelo professor. A escolha dessas palavras deve considerar a riqueza fonêmica da palavra e a relação com o cotidiano dos educandos. Essas atividades propõem, de forma lúdica e interativa, a contextualização da palavra, possibilitando ao educando ouvir a leitura da palavra e da sua composição e decomposição. Trabalham-se os exercícios de consciência fonológica, correspondência imagem e sons, combinação das sílabas para composição das palavras. As atividades são ilustradas com vídeos, músicas e jogos, a fim de despertar o interesse do educando para que a aprendizagem não ocorra de forma mecânica.

4.2.1 CONTEXTO DA PALAVRA GERADORA

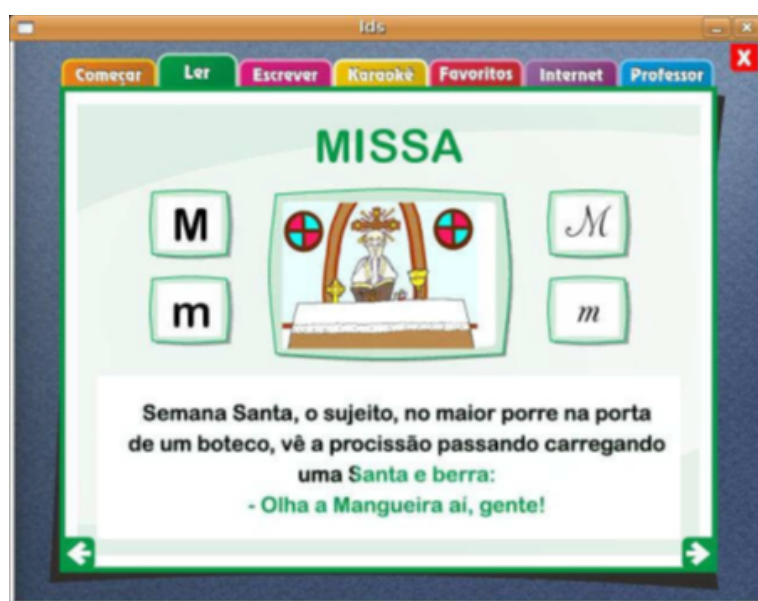
Essa primeira atividade do Módulo ‘Ler’ permite que o educador possa trabalhar a leitura de mundo a partir de quatro elementos importantes: a palavra geradora (Na figura 6 temos a palavra *missa*), o *gif* animado (Na figura 6 representado nesse contexto pelo padre

consagrando a hóstia no altar), as iniciais da palavra, o texto ou vídeo, que é lido com o recurso de Karaokê.

Nessa atividade (Figura 6), o educador pode editar o *gif* animado e a palavra geradora pode ser modificada de acordo com as necessidades de cada turma de educandos, sendo necessário que o professor faça uma escolha criteriosa de palavras que sejam significativas para os educandos.

Após a discussão a partir da *gif* animada, é importante que o professor explore a palavra geradora realizando questionamentos aos estudantes. As iniciais da palavra geradora são apresentadas na forma cursiva, de imprensa, maiúscula e minúscula, para que o educando tenha contato com os dois modelos de escrita.

Figura 6: Contexto da Palavra Geradora



Fonte: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/>

O vídeo e o texto em formato de Karaokê também podem ser modificados pelo professor. Esse recurso pode oportunizar a vivência de vários suportes textuais. O texto vai sendo sonorizado pelo *software* e, a partir do som que é emitido, o educando pode acompanhar a leitura. Na (Figura 6), podemos ver que o texto escuro: “Semana Santa, o

sujeito, no maior porre na porta de um boteco, vê a procissão passando carregando uma (...)", observamos que o texto ainda lido ficará em verde até que permita passar adiante para outra palavra (seta branca/verde, no vértice inferior-direito). Isso contribui para que o educando possa estabelecer relações entre o som das palavras emitidos pelo *software* e o seu modo de representação escrita.

4.2.2 FORMAÇÃO DE PALAVRAS

A atividade número 02- Formação de palavras do módulo 'Ler' (Conforme figura 7) é baseada na releitura de um momento culminante do processo de alfabetização do método de Paulo Freire, conhecido pela "Ficha da Descoberta", ou "Fichas indicadoras", onde os educandos são estimulados a descobrir como se formam as palavras, relacionando-as com a imagem. Apesar do recurso do *software* permitir que o estudante realize a atividade com autonomia, esse trabalho de descoberta deve ser feito coletivamente através da mediação do professor.

Figura 7: Formação de Palavras



Fonte: [http:// luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/](http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/eja/)

Nessa atividade, os educandos precisam identificar, na tarja amarela (Conforme figura 7), quais são as famílias silábicas que compõem a palavra correspondente à imagem. Por exemplo, nas palavras ‘Luva’ e ‘Anão’ (Conforme figura 7), observamos que foram selecionadas as famílias silábicas correspondentes às respectivas palavras. Isso contribui para o desenvolvimento da consciência fonológica do educando.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *software* analisado apresenta propostas que oferecem possibilidades ao educando de se alfabetizar de forma ativa, pois ele é conduzido a construir o seu próprio conhecimento no momento em que ele é estimulado a pensar, estabelecer relações, levantar e confrontar suas hipóteses em relação à leitura e à escrita e seu modo de representação.

Percebemos que o *software* Luz do Saber EJA contempla as especificidades de educandos jovens e adultos, por ser um *software* com abordagem metodológica baseada no método de alfabetização Paulo Freire e pode contribuir para que o educando seja alfabetizado por meio da conscientização.

No *software* há um módulo de autoria que permite ao educador alterar as atividades e as palavras geradoras para adequar o *software* ao perfil e as necessidades de sua turma. A proposta do *software* é que a palavra geradora deve ter relação com o universo dos educandos da EJA. A primeira atividade do módulo ‘Ler’ (Conforme figura 5) apresenta a palavra geradora “Missa” da qual se extrai a família silábica, esta deve ter relação com o cotidiano do educando visando trazer sua realidade para sala de aula, por elementos conhecidos pelo educando (música, piada, imagem, etc.). As iniciais da palavra geradora em maiúsculas e minúsculas e em letras cursivas e de imprensa, para que o educando tenha contato com os dois tipos de escritas. Para contextualizar a palavra geradora, a representação de um padre consagrando a hóstia no altar, e um vídeo de uma piada que está sendo lido com o recurso karaokê. O vídeo visa oportunizar a vivência do educando com vários suportes textuais (receitas, propagandas, listas, notícias, etc.).

O *software* também apresenta um manual de orientação didática voltado para o educador, ajudando-o a pensar como problematizar os conteúdos do *software*, visando aproximá-lo da alfabetização de base freiriana. O papel do professor é fundamental na utilização desse *software*, pois é ele que vai mediar todo processo e intervir quando necessário dialogando com os educandos para que eles possam refletir sobre o processo de aprendizagem. Percebemos, também, que o uso do computador pode contribuir como uma ferramenta facilitadora no processo de alfabetização. E, nesse sentido, temos um duplo processo de alfabetização: a do letramento alfabético (SOARES, 2001) e a do letramento digital (SOARES, 2002; XAVIER, 2007).

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria. Elizabeth. Bianconcini. et al (org). **Integração das Tecnologias na Educação: salto para o futuro**. Secretária Especial de Educação a Distância. SEED/MEC, 2005.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é método Paulo Freire**. São Paulo, Brasiliense, 1981.
- FERREIRO, Emília. et al . **A Representação da Linguagem e o Processo de Alfabetização**. México: Do Departamento de Pesquisas Educacionais, Centro de Pesquisas e de Estudos Avançados do Instituto Politécnico Nacional, 1985.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 31ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- FREIRE, Paulo et al . **Por uma Pedagogia da Pergunta**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.
- FREIRE, Paulo. **Educação como Prática da Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.
- GADOTTI, Moacir. **Convite à Leitura de Paulo Freire**. 2ª ed. São Paulo: Scipione, 2004.
- PEREIRA, Lisandra. Locatelli. et al. **Softwares educativos: Uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais**. 2009. f. 13. Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação. UFSM, Santa Maria, RS, 2009. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13587/8556>> Acesso em: 12 jul. 2016.
- SEVERINO, Antônio. Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade: Campinas, vol.23, n.81, p.143-160, dez. 2002.

VALENTE, José Armando. **O uso inteligente do computador na educação**. 1997. Texto publicado na: Pátio - revista pedagógica. Editora Artes Médicas Sul. Ano 1, Nº 1. Disponível em: <<http://www.proinfo.mec.gov.br/upload/biblioteca/215.pdf>> Acesso em: 20 jun. 2016.

WIKIPÉDIA. **Desenvolvido pela Wikimedia Foundation**. Apresenta conteúdo enciclopédico. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Software_livre#cite_note-1. Acesso em: 25 Jul. 2016.

XAVIER, Antônio Carlos. **Letramento digital e ensino**. Texto eletrônico, 2007. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehete/artigos.htm>. Acesso em: 27 jul. 2016.